Sid Meier's

COLONIZATION

Technisches Begleitheft

für IBM PC und kompatible Geräte

HARDWARE- UND SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um *Colonization* betreiben zu können, brauchen Sie:

- einen 386SX-Prozessor oder höher (optimale Leistungen erzielen Sie ab einem 386er Prozessor mit einer Systemleistung von mindestens 33 MHz).
- mindestens 575 KB verfügbaren konventionellen Speicher.
- mindestens VGA-Grafiken
- DOS 5.0 oder eine neuere Version.

Für beste Spielbarkeit und höchsten Spielkomfort empfehlen wir dringend die Verwendung einer Maus.

ZUR SOFTWAREKOMPATIBILITÄT

Diese Liste erhebt keinen Ansprich auf Vollständigkeit und umfaßt lediglich uns bekannte Fälle von unvereinbarer Software. Kein Testvorgang kann alle möglichen Kombinationen überprüfen. Es kann daher vorkommen, daß bisher nicht erkannte Probleme auftreten. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst.

Dieses Spiel wurde nicht im Betrieb mit Microsoft Windows getestet. Wir raten daher von seiner Anwendung mit Windows ab, da die beiden mit großer Wahrscheinlichkeit nicht kompatibel sind.

Wir empfehlen dringend, das Spiel nicht mit im Speicher residenten Programmen (TSRs) zu betreiben. Sie reduzieren sonst nicht nur den verfügbaren Speicherplatz und verlangsamen damit das Spiel, sondem riskieren auch unvorhersehbare Wechselbeziehungen zwischen den Programmen.

INSTALLATION

Zum Installieren von *Colonization* auf Ihrer Festplatte:

- Legen Sie Diskette 1 in ein leeres Laufwerk ein.
- Wechseln Sie zu diesem Laufwerk. (Geben Sie den Laufwerkskennbuchstaben (in der Regel A oder B, gefolgt von einem Doppelpunkt) ein, und drücken Sie dann <ENTER>.)
- Geben Sie **Install** ein, und drücken Sie <ENTER>.
- Die korrekten Einstellungen für Ihre Soundkarte (IRQ etc.) entnehmen Sie bitte dem Handbuch der Soundkarte.

Sobald die automatische Installation und Einstellung abgeschlossen sind, können Sie mit dem Spiel beginnen. Dazu geben Sie “Colonize” ein und drücken <ENTER>.

TASTATURSTEUERUNG

Mit Ausnahme der Handelsrouten können alle Funktionen von *Colonization* über die Tastatur gesteuert werden. Falls Sie keine Maus angeschlossen haben oder die Tastatursteuerung bevorzugen, gilt das folgende Steuersystem für Sie.

DIE KARTE

Alle Kartenbefehle erscheinen auf den Menüs, die Sie vom oberen Bildschirmrand herunterziehen können. Um eines dieser Menüs zu öffnen, halten Sie <ALT> gedrückt und geben dann den im oder hinter dem Menünamen markierten Buchstaben ein. (Um zum Beispiel das Spielmenü zu öffnen, drücken Sie <ALT>-<G>).

Wenn das Menü geöffnet ist, gibt es zwei Methoden, eine bestimmte Funktion zu wählen. Sie können entweder mit Hilfe der Pfeiltasten die Markierung auf die gewünschte Funktion bewegen und sie dann mit <ENTER> wählen, oder Sie drücken einfach die Taste des neben der Funktion aufgeführten Buchstaben (Schnelltaste), falls vorhanden.

Berater-Tasten

Anstatt durch das Menü zu scrollen, können Sie Ihre Berater auch jederzeit, selbst wenn Sie sich nicht auf dem Kartenbildschirm befinden, mit den folgenden Tasten aufrufen:

Religionsberater .... [F2]
Kontinentalkongress-Berater .... [F3]
Arbeitsberater .... [F4]
Wirtschaftsberater .... [F5]
Kolonieberater .... [F6]
Flotteninspektor .... [F7]
Auslandspolitik-Berater .... [F8]
Indianerberater .... [F9]
Aktueller Kolonisierungspunktestand .... [F10]

Kartenbefehle

Die Tastaturbefehle für die Kartenanzeige erscheinen in der folgenden Liste. Die meisten dieser Tasten erteilen Befehle an die aktive Einheit (die auf dem Bildschirm blinkt) oder die zur Zeit im Markierungskasten gezeigte Einheit.

Aktive Einheit bewegen .... Pfeiltasten
Einheit aktivieren .... A
Auf nächste Einheit warten .... W
Keine Befehle .... <Leertaste>
Mit aktiver Einheit Befestigungsanlagen bauen .... F
Aktive Einheit auf Wachdienst stellen .... S
Mit aktiver Einheit Kolonie aufbauen .... B
Aktive Einheit Kolonie beitreten lassen .... B
Mit aktiver Pioniereinheit Wälder roden .... P
Mit aktiver Pioniereinheit Felder pflügen .... P
Mit aktiver Pioniereinheit Straße bauen .... R
Aktiver Einheit GEHE ZU-Befehl erteilen .... G
Aktives Schiff Ladung über Bord werfen lassen .... O
Wertvollste Ladung auf aktives Schiff/Wagen laden L
Wertvollste Ladung von aktivem Schiff/Wagen abladen .... U
Aktive Einheit auflösen .... <Shift>-D
Anzeige in Sichtmodus schalten V
Anzeige in Bewegungsmodus schalten .... M
Europabildschirm aufrufen .... E
Heranzoomen .... Z

Wegzoomen...X
Verstecktes Terrain zeigen..H
Ansicht um Cursor oder aktive Einheit zentrieren...........................C
Terraininformation einsehen ....<F1>
Spiel verlassen...<ESC>

KOLONIEANZEIGE

Anstelle von Menüs erscheinen auf der Kolonieanzeige Kolonisten und Einheiten. Sind diese in der Kolonie vertreten, ist eine Einheit markiert. Um eine markierte Einheit zu wählen, drücken Sie <Tab>. Diese Taste bewegt die Markierung zwischen den verschiedenen Ansichten. Mit den Pfeiltasten verschieben Sie die Markierung innerhalb der gewählten Ansicht.

TASTATURBEFEHLE

Auf der Kolonieanzeige stehen Ihnen die folgenden Befehle zur Verfügung:

Markierung zwischen Ansichten bewegen.......................<Tab>
Markierung innerhalb einer Ansicht bewegen ....Pfeiltasten
Arbeitsmenü für Kolonisten/Einheit öffnen.........................<ENTER>
Wertvollste Fracht einladen L
Alle gewählte Fracht auf gewähltes Schiff/Wagen laden ....=
Bestimmte Menge gewählter Fracht auf
gewähltes Schiff/Wagen laden ....+
Schiff entladen ....U
Alle gewählte Fracht von Schiff/Wagen ausladen.....................-
Bestimmte Menge gewählter Fracht von Schiff/Wagen
ausladen ....–
Zwischen Ansichten auf Multifunktionsansicht umschalten....M
Produktionsansicht auf Multifunktionsansicht bringen 1
Einheitenansicht auf Multifunktionsansicht bringen.................2
Konstruktionsansicht auf Multifunktionsanzeige bringen 3
Produktionszahlen ein/aus ....N
Baumenü öffnen C
Aktuelles Bauvorhaben kaufen ....B
Informationen über gewählten Gegenstand erhalten.............[F1]
Zurück zur Karte ....<ESC>

EINIGE BEISPIELE

Befehle einer Einheit ändern: Wählen Sie die Einheit mit <Tab>. Drücken Sie <Enter>, um das Befehlsmenü aufzurufen. Markieren Sie dann die gewünschte Option auf dem Menü, und drücken Sie erneut <ENTER>.

Fracht auf Schiff oder Wagen laden: Wählen Sie das zu beladende Schiff mit <Tab>. Wenn nötig, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten auf ein anderes Schiff. Drücken Sie erneut <Tab>, um die gewünschte Lagerhaus-Leiste am unteren Bildschirmrand zu wählen. Bewegen Sie den Cursor auf die Ware, die Sie verladen möchten, und drücken Sie dann [=], um die gesamte Ware zu laden (bis zu 100), oder [+] ([Shift]-[=]), um nur einen Teil davon zu laden.

Die gesamte Menge der wertvollsten Ware laden: Drucken Sie die Ladetaste [L], um die zur Zeit wertvollste Ware zu laden.

Fracht von Schiff oder Wagen entladen: Mit <Tab> wählen Sie das zu entladende Schiff. Wenn nötig, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten auf ein anderes Schiff. Drücken Sie erneut <Tab>, um die gewünschte Lagerhaus-Leiste am unteren Bildschirmrand zu wählen. Bewegen Sie den Cursor auf die Ware, die Sie ausladen möchten, und drücken Sie dann [-], um die gesamte Ware auszuladen (bis zu 100), oder [_] ([Shift]-[-]), um nur einen Teil davon auszuladen.

Alle Fracht ausladen: Mit <Tab> wählen Sie das zu entladende Schiff. Wenn nötig, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten auf ein anderes Schiff. Halten Sie die Ausladetaste [U] gedrückt, bis alle Fracht ausgeladen ist.

Kolonisten auf ein anderes Quadrat der Gebietsansicht bewegen: Benutzen Sie <Tab> und die Pfeiltasten, um den zu bewegenden Kolonisten zu wählen (der Markierungskasten blinkt, wenn ein Kolonist gewählt ist), und bewegen Sie dann den weißen Cursor auf das Quadrat, zu dem Sie den Kolonisten bewegen möchten. Mit <ENTER> erteilen Sie dem Kolonisten den Marschbefehl.

EUROPA-ANZEIGE

Die Funktionen der Europa-Anzeige entsprechen in etwa denen der Kolonieanzeige. Mit <Tab> bewegen Sie die Markierung zwischen den Gebieten, und mit den Pfeiltasten steuern Sie die Markierung innerhalb der einzelnen Gebiete. Mit <ENTER> wählen Sie aus oder öffnen ein weiteres Menü zu Ihrer Wahl. Die Menüs selbst funktionieren genau wie die auf der Karte.

Auf der Europa-Anzeige stehen die folgenden Tastaturbefehle zur Verfügung:

Markierung zwischen Ansichten bewegen............................<Tab>
Markierung innerhalb einer Ansicht bewegen ....Pfeiltasten
Dockoptionenmenü für Kolonisten öffnen.............................<ENTER>

Hafenoptionenmenü für Schiff öffnen.................................<ENTER>
Volle Ladung der gewählten Ware kaufen..............................L
Volle Ladung der gewählten Ware kaufen..............................=
Bestimmte Menge der gewählten Ware kaufen.........................+
Gewählte Ware vom Schiff verkaufen...................................U
Alle gewählte Ware verkaufen...-
Bestimmte Menge der gewählten Ware verkaufen......................_
Rekrutierungsmenü öffnen..R oder 1
Einkaufsmenü öffnen..P oder 2
Ausbildungsmenü öffnen...T oder 3
Informationen über gewählten Gegenstand erhalten..............[F1]
Zurück zur Karte...<ESC> oder E

DER NEUESTE STAND DER ENTWICKLUNG

Seit das Handbuch in Druck ging, haben wir folgende Verbesserungen an *Colonization* vorgenommen:

KAPITEL 1

1. Einleitung
   Wir empfehlen, für Ihr erstes Spiel die Option "Tutorial on" (Lehrgang ein) zu wählen.
2. Vor Spielbeginn
   Es gibt drei Disketten, nicht zwei.
3. Optionen vor dem Spiel
   Die Option ABBRECHEN wurde entfernt. Stattdessen gibt es nun die Option "Ruhmeshalle sehen" (View Hall of Fame).
4. "Hintergründe" trifft nicht mehr zu.
5. Spielende und -sieg:
   Das Spiel endet nur dann automatisch im Jahr 1800, wenn die Revolution bereits vorüber ist. Ist dies nicht der Fall, so verschiebt sich das automatische Ende des Spiels bis zum Jahr 1850. Des weiteren endet das Spiel nach dem Jahr 1600 automatisch, wenn Sie keine Kolonien haben.
6. Spielwertung
   Wenn Sie bereits vor 1780 Ihre Unabhängigkeit erklären, erhalten Sie einen Bonus. Dieser ist um so höher, je eher Sie zur Unabhängigkeit bereit sind...

KAPITEL II

1. Auf dem Menü "Spieloptionen" erscheint nun auch eine Option "Tutorial ein/aus".
2. Die Option "Wellenfarbe ein/aus" erscheint nun auf dem Menü "Spieloptionen".

KAPITEL III

1. Geländebonus der Indianer
   Coronado setzt diesen Bonus nicht außer Kraft. Er hat nun eine völlig neue Wirkung: Wenn er dem Kontinentalkongress beitritt, sehen Sie alle Kolonien der Neuen Welt mit ihren umliegenden Gebieten.

KAPITEL IV

1. Kolonieradius:
   Das einzige Regierungsgebäude ist nun das Rathaus. Der Radius wird nicht erweitert.
2. Kolonieansicht:
   In jedem Gebäude können höchstens drei Leute arbeiten.
3. Kolonisten arbeiten lassen
   Ignorieren Sie alle Hinweise auf die Versammlungshalle. Es gibt jetzt nur noch das Rathaus.
4. Befestigungen
   Um eine Einpfählung zu errichten, brauchen Sie nun eine Bevölkerung von mindestens drei Kolonisten. Die Errichtung der Einpfählung ist ein Ausdruck der Dauerhaftigkeit; Sie können daher danach die Bevölkerung nicht freiwillig auf weniger als drei reduzieren.
5. Politische Aktivitäten:
   Sie brauchen eine Bevölkerung von mindestens 1, nicht 8, um einen Verlag oder eine Zeitung zu gründen.
6. Andere Gebäude und Verbesserungen (Lagerhäuser)
   Unter dieser Überschrift gibt es einen zusätzlichen Eintrag:

   Ställe
   Ställe dienen als Unterkunft für Vieh und beschleunigen die Pferdezucht.

KAPITEL V

1. Kolonisten von der königlichen Universität anwerben:
   Drücken Sie AUSBILDEN auf der Europaansicht, nicht ANWERBEN.

2. Fregatten haben vier Frachtplätze, nicht drei.

KAPITEL VII

1. Söhne der Freiheit:
   Die Farbe der Bevölkerungszahl auf der Karte spiegelt die Mitgliedschaft der Söhne der Freiheit in der Kolonie wider. Bis zu 50% ist sie weiß, von 50-99% grün und bei 100% blau.

2. Gründerväter
   Wenn Peter Minuit Ihrem Kontinentalkongress beitritt, verlangen die Indianer kein Geld mehr für ihr Land.

3. Wenn La Salle dem Kontinentalkongress beitritt, werden nur in Kolonien mit einer Bevölkerung von mindestens drei automatisch Einpfählungen errichtet. Sobald die Bevölkerung einer Kolonie nun auf drei steigt, wird automatisch eine Einpfählung errichtet.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN UND BETREIBEN DES SPIELS

FRAGE: WARUM KANN ICH DAS SPIEL NICHT AUF MEINER FESTPLATTE INSTALLIEREN?

1. Überprüfen Sie, ob Ihr Gerät die in diesem technischen Begleitheft aufgeführten Systemvoraussetzungen (wie z.B. Festplattenspeicher) erfüllt.

2. Sollten Sie weiterhin Schwierigkeiten haben, fertigen Sie Kopien der Originaldisketten an. Benutzen Sie dann die Duplikate. Manchmal erscheint auf Ihrem Bildschirm eine Lesefehlermeldung aufgrund unterschiedlich ausgerichteter Abtastköpfe.

3. Funktioniert das Spiel immer noch nicht, vergewissern Sie sich, daß sich auf Ihrer Festplatte kein Komprimierungsprogramm befindet, und versuchen Sie, das Spiel auf einem nicht-komprimierten Teil der Festplatte zu installieren, da Doublespace und ähnliche Programme den Installationsablauf stören könnten.

Anmerkung: Ist Ihre Festplatte über das zu MS-DOS 6.0/6.2 gehörende Doublespace-Programm komprimiert worden, dann benötigen Sie die

doppelte Menge Speicherplatz für die Installation; nicht jede Datei läßt sich im Verhältnis 2:1 komprimieren.

4. Versuchen Sie schließlich, das Spiel auf einem anderen Gerät zu laden, um zu sehen, ob das Problem immer noch vorhanden ist.

FRAGE: WIE KOPIERE ICH DISKETTEN?

Geben Sie nach dem Systemzeichen (C:\>) den DOS-Befehl "DISKCOPY A: A: [RETURN]" ein. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

FRAGE: WARUM WIRD MEIN SPIEL NICHT GELADEN?

Überprüfen Sie, ob Ihr Gerät alle in diesem Begleitheft aufgeführten Speichervoraussetzungen erfüllt. Der Computer benötigt 560 KB konventionellen Speicher und 1 MB Zusatz- (XMS) oder Erweiterungsspeicher (EMS), um das Spiel laden zu können.

Konventioneller Speicher

Um festzustellen, wieviel konventioneller Speicherplatz vorhanden ist, geben Sie hinter dem Systemzeichen (C:\>) "MEM /C [RETURN]" ein. Suchen Sie nun nach den Informationen über den verfügbaren Speicher (Largest Executable Program Size - Maximale Größe für ausführbares Programm). Ist nicht genügend konventioneller Speicher vorhanden, benötigen Sie möglicherweise eine Bootdiskette.

FRAGE: WAS IST EINE BOOTDISKETTE?

Man versteht darunter eine Start-Up-Diskette für Ihren Computer, die Start-Up-Dateien ähnlich den Originaldateien auf Ihrer Festplatte enthält. Mit einer Bootdiskette steht Ihnen mehr konventioneller Speicher zur Verfügung.

Erstellen einer Bootdiskette

Anweisungen zum Erstellen einer MS-DOS-Bootdiskette (manchmal auch als Systemdiskette bezeichnet) finden Sie in Ihrem Microsoft-Handbuch.

Benutzung der Bootdiskette

Legen Sie Ihre Bootdiskette in Laufwerk A, und schalten Sie dann Ihr Gerät ein. Die Bootdiskette sollte während des Spiels in diesem Laufwerk verbleiben.

Das Spiel läuft sehr langsam ab

Falls Sie das Spiel nicht von einer Bootdiskette betreiben, vergewissern Sie sich bitte, daß in Ihrer CONFIG.SYS- oder AUTOEXEC.BAT-Datei entweder SMARTDRV.SYS oder SMARTDRV.EXE geladen ist.

Verwenden Sie MS-DOS 5.0, dann muß die folgende Zeile in Ihrer CONFIG.SYS-Datei enthalten sein:

devicehigh = c:\dos\smartdrv.sys

Verwenden Sie MS-DOS 6.0 oder 6.2, dann vergewissern Sie sich bitte, ob die folgende Zeile in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei steht:

loadhigh c:\dos\smartdrv.exe

Diese Zeile muß evtl. gelöscht werden, falls Speicherprobleme auftauchen.

Frage: Kann ich mein Spiel über "Windows" betreiben?

Nein, dies wird nicht empfohlen, da Sie wahrscheinlich nicht genügend Speicherplatz haben.

Frage: Kann ich mein Spiel mit DR DOS, Novell DOS 7 oder OS/2 betreiben?

Wir können für nichts garantieren. MicroProse-Spiele sind für den Betrieb mit MS-DOS 5.0 oder zu 100% damit kompatiblen DOS-Systemen konzipiert.

Frage: Was versteht man unter Grundspeicher?

Damit ist der ursprüngliche Speicherplatz (1 MB/1024 KB) Ihres Gerätes gemeint. Dieser besteht aus einem konventionellen Speicher (640 KB), in den MS-DOS und alle PC-Programme geladen werden, und einem oberen Speicherbereich (384 KB), in dem Systemprogramme residieren.

Bei MS-DOS 5.0 werden ein Großteil des Betriebssystems und die dazugehörigen Treiber normalerweise in den oberen Speicher geladen. Andere Treiber, die im konventionellen Speicherbereich residieren, reduzieren den sonst für das Programm verfügbaren Speicherplatz von 640 KB.

Es ist wichtig, möglichst viel konventionellen Speicherplatz freizuhalten.

Frage: Was versteht man unter Zusatzspeicher (XMS)?

Jeglicher Speicherplatz über den 1 MB-Bereich Ihres DOS-Speichers hinaus wird als Zusatzspeicher (XMS) bezeichnet. Der Zusatzspeicher kann genutzt werden, um zusätzlichen konventionellen Speicherplatz verfügbar zu machen, damit größere Spiele betrieben werden können. Er kann außerdem dazu verwendet werden, einen Erweiterungsspeicher zu simulieren.

Frage: Was versteht man unter Erweiterungsspeicher (EMS)?

EMS wurde ursprünglich dazu konzipiert, dem PC zusätzlichen Speicherplatz zur Verfügung zu stellen. Da der Erweiterungsspeicher

schon länger als der XMS existiert, bevorzugen die meisten Programme den EMS. Die meisten MicroProse-Spiele machen sich diesen ebenfalls zunutze. Mit Hilfe des DOS-Befehls "EMM386.EXE", der in Ihrer CONFIG.SYS-Datei stehen sollte, können Sie XMS in EMS umwandeln.

Vergessen Sie nicht, daß der Festplattenspeicherplatz ebenfalls in Megabytes (MB) angegeben wird. Verwechseln Sie ihn jedoch nicht mit dem normalen Speicher - es handelt sich nämlich um völlig verschiedene Dinge!

SPEICHERVERWALTER

Wird das Programm von Zeit zu Zeit blockiert, oder bricht es zu DOS ab, dann könnte dies auf einen Konflikt mit Ihrem momentanen Speicherverwalter hindeuten. MicroProse empfiehlt nur die zu MS-DOS gehörenden Treiber (d.h. HIMEM.SYS und EMM386.EXE). Versuchen Sie, das Spiel unter den Speicherverwaltern zu betreiben, die MS-DOS 5.0, Windows 3.1, MS-DOS 6.0 oder MS-DOS 6.2 beiliegen, und zwar in der genannten Reihenfolge.

MAUSTREIBER

Ein weiterer häufiger Grund für das Blockieren oder das Abstürzen des Programms ist die Verwendung eines falschen Maustreibers. MicroProse empfiehlt die Microsoft-Treiber MOUSE.COM oder MOUSE.SYS v 8.20 oder neuere Versionen. Im MS-DOS-Handbuch finden Sie detailliertere Angaben dazu. Wollen Sie herausfinden, welchen Maustreiber Sie im Moment verwenden, dann nutzen Sie das MSD-Programm, das zu Windows 3.1 und MS-DOS 6.0/6.2 gehört.

TECHNISCHE HILFE

Haben Sie sich den Problemabschnitt dieses technischen Begleitheftes gut durchgelesen und dennoch weiterhin Schwierigkeiten, dann setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Da wir täglich zahlreiche Anrufe erhalten, können wir ihre Fragen nur dann umgehend beantworten, wenn Sie die folgenden Informationen bereithalten:

1. Genauer Name des Spiels
2. Gerätetyp, auf dem das Spiel betrieben wird
3. Ihre DOS-Version
4. Wieviel *konventionellen Speicher*, *EMS und XMS* Sie haben
5. Die genaue Fehlermeldung (sofern eine erschienen ist)
6. Die Versionsnummer des Spiels
7. Die Versionsnummer und die Marke Ihres Maustreibers

Es ist darüber hinaus hilfreich, wenn Sie sich während des Gesprächs in unmittelbarer Nähe Ihres Computers aufhalten.

Sie erreichen den MicroProse-Kundendienst Deutschland Dienstags von 15 bis 18 Uhr unter der Telefonnummer 05241/9464-80. Halten Sie bei Ihrem Anruf bitte Stift und Papier bereit.

Sie können uns auch unter der Nummer 05241/9464-94 ein Fax senden. Sie können aber auch an unseren Kundendienst unter der in diesem Dokument aufgeführten Adresse schreiben.

VIREN

Es ist nicht auszuschließen, daß sich ein Virus von einer anderen Software in Ihre Hardware eingeschlichen hat. Raubkopien von Computerspielen sind eine häufige Quelle solcher Virusinfektionen. Es lohnt sich daher, die Originalsoftware zu besitzen.

SOFTWARE-FEHLER

Sollte der äußerst unwahrscheinliche Fall eintreten, daß Ihre Software fehlerhaft ist, dann geben Sie die vollständige Spielpackung unter Vorlage des Kaufbelegs bitte an Ihren Einzelhändler zurück. Wir bedauern, daß Produkte nur dann von uns ersetzt werden können, wenn sie direkt bei MicroProse erworben wurden.



MPS Software Distribution GmbH
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh

Hergestellt in GB

MP322205T/SR